

УДК 81`373.612.2(051)=162.1

DOI: 10.31471/2304-7402-2019-2(54)-371-377

МЕТАФОРА ГРИ В СУЧАСНИХ ПОЛЬСЬКИХ МЕДІА-ТЕКСТАХ**М. В. Скрипник***Прикарпатський національний університет ім. Василя Стефаника;
кафедра слов'янських мов;**76000, м. Івано-Франківськ, вул. Шевченка, 57; тел.: +380 (342)59-60-63*

У статті досліджено використання метафори гри у сучасних польських медійних текстах. Метафора аналізується з погляду когнітивного підходу як прагматичний процес створення метафоричного словосполучення внаслідок перенесення лексеми зі сфери джерела до сфери мішені.

Ключові слова: *метафора, сфера джерела, сфера мішені.*

Метафора давно в науковій думці вийшла за межі її трактування як стилістичної фігури, що функціонує в межах художніх текстів. Новий погляд Дж. Лакоффата М. Джонсона на метафоричність мовлення дав початок численним дослідженням і пошукам метафори в інших сферах функціонування мови. Відтак мовознавці шукають метафору в художніх, наукових, публіцистичних та медійних текстах. Звичайно, вчені роблять це не дарма, а знаходять багате поле для лінгвістичного аналізу.

Метою запропонованої статті є спроба якісного аналізу використання метафори *гри* з погляду когнітивного підходу в сучасних польських медійних текстах. Аналіз проведено на текстах таких польських періодичних видань, як *Gazeta Wyborcza*, *Rzeczpospolita*, *Wprost*, виданих у період з 2001 по 2010 рр.

До теми когнітивної метафори зверталися й звертаються як українські, так і зарубіжні мовознавці, а саме: А. Вежбицька, Н. Арутюнова, О. Селіванова, Т. Добжинська, А. Лібура, М. Франковська, К. Паронь та ін.

У цій статті ми приймаємо за основне визначення метафори О. Селіванової, а саме: метафора – це „креативний засіб збагачення мови, вияв мовної економії, семіотична закономірність, що виявляється у використанні знаків однієї концептуальної сфери на позначення іншої, нерідко уподібненої їй у якомусь відношенні” [5, с. 388]. Відтак, згідно з когнітивним підходом метафора ґрунтується на перенесенні компонента з однієї сфери досвіду та знань мовця – сфери джерела (пол. *domena źródłowa*, англ. *source domain*) в іншу – сферу мішені (пол. *Domena docelowa*, англ. *target domain*) [6, с. 391] так, як це показано на рис. 1:

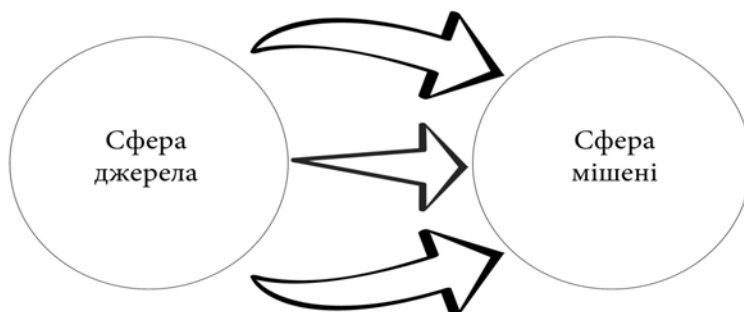


Рис. 1: Принцип утворення когнітивної метафори

Метафора виділяє конкретну інформацію на тлі цілого повідомлення.

Під час виникнення когнітивної метафори задіяні дві концептуальні сфери, скажімо, політика та спорт, медицина та війна, політика й війна тощо. Внаслідок цього політичні ситуації, події зображуються через призму, наприклад, спортивних деталей. Політичні партії як спортивні команди, конкуренція між політиками як спортивні змагання тощо. Відбувається моделювання дійсності, нашарування образів, уособлень, порівнянь. Когнітивна метафора є більш ефективною, яскравішою, якщо ці дві сфери якомога більше різняться між собою. Мовознавець Н. Арутюнова вважає, що джерелом виникнення метафори є „усвідомлена помилка в таксономії об’єктів”, а механізм дії метафори полягає в категоріальному зсуві [1, с. 18]. В основі побудови метафори лежить конкретний елемент, який протиставляється змісту решти повідомлення, такий, який нібито не підходить до тематичної сфери повідомлення. Внаслідок цього дослівна інтерпретація метафори є помилковою й, на думку польського мовознавця Т. Добжинської, є „безглуздим висловом” (пол. *wypowiedź nonsensowa*) [9, с. 157].

Чим зумовлене активне використання метафори в текстах медійного дискурсу. На нашу думку, метафоричність медійних текстів детермінована специфікою розвитку медіа на зламі ХХ – ХХІ ст. Роль мас-медіа в житті людини поч. ХХІ ст. стає щороку більш значною. Як ніколи актуальним є термін *глобальне село* (англ. *global village*, пол. *globalna wioska*), ужитий ще в 1962 році М. Маклуеном. Метафоричний термін підкреслює, що мережа медійних шляхів і каналів охоплює континенти, нівелюючи відстані, кордони, часові відмінності. Як влучно зауважила Т. Космеда, „дія засобів масової інформації на сучасну пору настільки велика, що її називають „четвертою владою” в суспільстві, але вона все активніше прагне стати першою” [4]. Автори медійних текстів завдяки вміло підбраному набору мовних засобів, майстерно скомпонованому текстові мають можливість проникнути у «думки» читачів і спрямувати їх (думки) у те русло, яке потрібно їм (авторам тексту – замовникам тексту). Метафора є одним з ефективних мовних засобів, які демонструють

конкретну інформацію не в прямому значенні, прямолінійно, відкрито, «сухо», а навпаки «оживляють» текст.

Виникнення метафор супроводжується комплексом емоційних та оцінних нашарувань у структурі лексичного значення, які пов'язані зі сприйняттям описуваного явища чи ситуації. Метафора відкриває не тільки певний аспект речі чи явища, про які йде мова, а зображає об'єкт перенесення в аксіологічній перспективі [8, с. 137].

Як реалізується метафора *гри* в сучасних польських медійних текстах? Звернімо увагу на значення слова *гра*.

Словник української мови подає таке визначення гри: „**заняття** [виділення автора – М. С.] дітей, підпорядкове сукупності правил, прийомів або засноване на певних умовах, що є розвагою або **розвагою** та **спортом** одночасно; **низка дій**, спрямованих до певної мети, **інтрига**, таємний **задум**” [7]. Як бачимо, лексема *гра* містить семи ‘розвага’ та ‘спорт’, але й включає семи ‘інтрига’, ‘задум’, ‘таємничість’. Звідси називання певної поведінки грою може трактуватись двоєю: як позитивно, схвально, так і з увиразненням негативного значення поведінки чи ситуації.

Гра є явищем соціальним. Вона існує споконвіків як певна діяльність людини, взаємодія між двома або більшою кількістю людей, в соціальних групах. Саме тому гра неодноразово розглядалася в дослідженнях соціологів як певний феномен організації людського життя, проведення часу.

Французький соціолог Р. Каюа в книзі „Людина та сакральне” трактує гру як спосіб відпочинку, розслаблення, втечу від життя, небезпеки, турбот, праці [3, с. 205]. Автор пише, що гра є заняттям несерйозним; гра виправдовує будь-які поразки й невдачі [3, с. 206].

Метафора *гри* широко використовується як у пресі, так і в розмовному мовленні. Вона є „зручною” для зображення будь-якої ситуації. Називаючи поведінку грою, автор медійного тексту створює образ ситуації. Скажімо, якщо важливі події державного, світового рівня представляються через призму *гри*, то й будуть сприйматись читачами як несерйозна, непродуктивна діяльність.

Це можна проілюструвати прикладом:

Granie Europą (заголовок): *Polskie władze albo nie potrafią poruszać się w gąszczu unijnych przepisów, albo co bardziej prawdopodobne, dla wewnętrznych rozgrywek są gotowe poświęcić interesy naszego kraju we Wspólnocie. Zablokowanie przez Polskę porozumienia o stawkach VAT wywołało wczoraj konsternację w stolicach „25”. Takie sytuacje w Unii się zdarzają. Ale tylko w sporadycznych przypadkach – gdy w grę wchodzi żywotne interesy danego kraju* [Rzeczpospolita 2006, nr 27, s. B1].

Називання події грою може надавати їй значення ‘ризик’. Грати в якусь гру – це завжди ризик програти. Як у нижче поданому прикладі:

Amerykańska gra odużą stawkę (заголовок): *Dla administracji i Busha wybory w Iraku to element gry o bardzo wysoką stawkę* [Rzeczpospolita 2005, nr 25, s. A2]. У цьому прикладі утворено метафору ВИБОРИ – це ГРА. Інструментами когнітивної метафори увиразнюється значення ‘ризик’, оскільки від виборів залежали воєнні дії Америки в Іраку, тобто врегулювання конфлікту або продовження боротьби.

Заголовок статті *Niebezpieczna gra Unii* характеризує ситуацію, яка виникла внаслідок питання про ймовірне входження Туреччини до Європейського союзу. На думку автора, таке розширення меж європейської спільноти зумовить низку негативних ситуацій: *Prowadzona jest niebezpieczna gra. Z jednej strony rozbudowane zostały nadzieje Turcji na uzyskanie pełnego członkostwa, z drugiej zaś – nie informuje się w jednoznaczny sposób obywatele UE o tym, jakie polityczne konsekwencje pociągnęłyby za sobą członkostwo Turcji w UE* [Rzeczpospolita 2005, nr 2, s. 11]. ІНТЕГРАЦІЯ Туреччини з Європейським Союзом – це ГРА, увиразнюється значення ‘небезпека’.

Окрім загального поняття *гри*, застосовується конкретизація різновидів ігрової діяльності. Сферою джерела може бути сфера картярських, настільних, дитячих розважальних ігор тощо. Кожен різновид гри характеризується чіткими визначеними правилами, а гравці мають володіти різними вміннями, як-от: у покер грають особи зі стратегічним мисленням, вмінням випереджати суперника в ходах, аналізувати його поведінку, розумітися на мові тіла тощо.

Покер є сферою джерела когнітивної метафори у таких прикладах:

Szkocki poker premiera Davida Camerona (заголовок): *Szef brytyjskiego rządu zgadza się na referendum w sprawie niepodległości Szkocji – to gra o wielką stawkę – przyszłość Zjednoczonego Królestwa* [GazetaWyborcza 2012, nr 7, s. 9].

Atomowy poker (заголовок): *Światu grozi wojna Iranu z Izraelem[...]*
Szach Teheranu (підзаголовок): *Wymiana podrózek między Jerozolimą a Teheranem trwa od roku, ale dopiero teraz weszła w fazę, w której słowa mogą być uzbrojone w głowice rakietowe – nie tylko konwencjonalne* [Wprost 2004, nr 35, s. 76].

Kazachski poker (заголовок): *Polska włączyła się do gry o ropę w Azji Środkowej. Lech Kaczyński ledwie włączył się do eurazjatyckiej gry o ropę, a już stracił kilka pionków [...] Z kazachskiego pokera zwycięsko wyjdzie na pewno Nursułtan Nazarbajew* [Wprost 2007, nr 14, s. 110]. Сферою мішені є будівництво трубопроводу, в якому прагнуть взяти участь Польща, Казахстан, Росія. Політичні переговори з приводу цього питання розцінюються автором статті як гра в покер. ПЕРЕГОВОРИ – це ПОКЕР.

У статті під заголовком *Pokerowe zagrywki na parkiecie* метафора виконує текстотвірну функцію. Ось деякі ключові уривки зі статті: *Inwestowanie w akcje niektórych firm giełdowych przypomina ostatnio grę w pokera [...] Mechanizm jest prosty w spółce pojawia się inwestor, który*

informuje, że rozważa dalsze zakupy akcji. Kiedy ich cena mocno wzrosła, wycofuje się z gry zostawiając na lodzie drobnych udziałców [...] Łatwy blef (підзаголовок): *Klasyczną partyjkę pokera przypomina niedawna zagrywka warszawskiej spółki Cron akcjami firmy informatycznej Simple [...] Inwestor mówi pas* (підзаголовок): *Wówczas nieoczekiwanie dla wszystkich Cron rzucił karty na stół i postanowił wycofać się z gry [...] Simple nie jest jedynym przypadkiem pokerowej zagrywki na giełdzie [...] Dajnowicz zapewnia, że możliwość bezkarnego uprawiania pokera na giełdzie znacznie się ograniczy od początku 2007 roku [...] Na razie drobni inwestorzy – oceniając deklaracje znacznych graczy – powinni kierować się własnym zdrowym rozsądkiem. Kolejni pokierzyści wchodzić bowiem do gry* [Rzeczpospolita 2006, nr 28, s. B7]. Для опису ситуації впроваджено лексику з сфери джерела *poker*, а саме: лексеми *blef*, *pas*, контекстуальні синоніми: *gra*, *zagrywka*, *partyjka pokera*; описана поведінка учасників гри: *rzucił karty na stół* як невербальний символ закінчення гри.

Сфера джерела *настільні ігри* актуалізована в таких прикладах:

Prezes PiS dał szacha i mata [Rzeczpospolita 2012, nr 95, s. 6]. У грі в шахи позиція *shax* і *mat* символізує переможний хід гравця. Метафора *dać szacha i mata* у контексті політики означає дії політика, які приносять йому позитивні результати, перемогу в якійсь справі.

Гра в пазли виконує функцію сфери джерела для опису ситуації, що склалася в таборі лівих політичних сил Польщі: *Lewicowe puzzle w rozsypce* [Rzeczpospolita 2005, nr 11, s. A5]. Відомо, що пазли – це маленькі шматочки великого малюнка, тому поділ лівих політичних сил змалюється через образ окремих елементів, які важко зібрати в суцільний малюнок, в єдине ціле, в єдину політичну силу. Тут утворено метафору ЛІВІ ПОЛІТИЧНІ СИЛИ – це ПАЗЛИ.

Сфера джерела – дитяча гра в хованки – використана у заголовку: *Zabawa u chowanego* [Gazeta Wyborcza 2002, nr 54, s. 23]. Змалювання образу дитячої гри в пісочниці знаходимо в тексті статті: *Przypomina to zabawę przedszkolaków w piaskownicy w stawianie babek, ale dla polityków wynik irankingów są równie ważną karmą jak porcja jedła dla zwierząt zamkniętych w zoo* [Rzeczpospolita 2005, nr 10, s. 90]. Політики для автора є уособленням малих дітей, які граються в пісочниці й ліплять пісочні фігурки.

Метафорика *gry* проникає в різні сфери людського життя. Психологія з наукового погляду тлумачить поведінку людини як соціальну гру. Людина в кожному середовищі, в яке вона потрапляє грає певну роль: матері чи батька, директора чи учня, політика чи лікаря, діючи за механізмами стереотипної поведінки, часто навіть про це не підозрюючи. Тому грою пронизане все життя людини.

Людина пропускає мовлення через власну душу й пам'ять, тому й психологічний рівень виявляється у формі образно-метафоричних висловлень. Звідси й тенденція до утворення метафори *gry* як у повсякден-

ному житті, так і на сторінках газет. Окрім „свіжих”, „одноденних” метафоричних висловлень, створених на потреби конкретної ситуації, у польській мові є й метафоричні образи гри, зафіксовані в усталених словосполученнях та зворотах з компонентом *gra*: *gra podwójna*, *gra jest warta świeczki* ‘варто зробити те, про що йде мова’, *gra pozorów* ‘фальшива, нещира, підступна поведінка’, *gra w ciemno* ‘ризиковане рішення’, *gra, zabawa w kotka, myszkę, w ciuciubabkę* ‘обманювання когось, нещира поведінка, що створює незрозумілу, непередбачувану ситуацію’, *grać znaczonymi kartami* ‘фальшиво, нещиро, підступно з кимось поводитися’ [13].

Хоча шекспірівське „весь світ – театр, а люди в ньому – актори” не втрачає своєї актуальності й сьогодні, все ж можемо сказати, що цілком обґрунтованим стає розуміння життя через призму грайливості. Доречним є вислів „весь світ – це ігрове поле, а люди в ньому – гравці”.

Можемо підсумувати, що метафора *gry* є продуктивним способом передачі інформації в польських медійних текстах. Найчастіше для метафоротворення використовується лексема *gra*, очевидно, через узагальнене позначення якої-небудь діяльності як ігрової, але не менш активно автори медійних текстів вдаються до опису подій через конкретизацію ігрової активності.

Аналіз польських медійних текстів продемонстрував вживання таких різновидів метафори *gry*: ВИБОРИ – це ГРА, ІНТЕГРАЦІЯ – це ГРА, ПЕРЕГОВОРИ – це ПОКЕР, ЛІВІ ПОЛІТИЧНІ СИЛИ – це ПАЗЛИ, ПОЛІТИКА – це ГРА В ПІСОЧНИЦІ тощо.

Перспективою подальших досліджень є продовження пошуку прикладів вживання когнітивної метафори *gry* в сучасних польських медійних текстах для визначення найактивнішої сфери мішені цієї метафори та здійснення кількісних підрахунків вживання названої метафори, а також проведення докладного аналізу співвіднесення сфери джерела і сфери мішені.

Література

1. Арутюнова Н. Д. Метафора и дискурс. Теория метафоры. Москва: Прогресс, 1990. С. 5–32.
2. Каюа Р. Людина та сакральне; пер. з фр. А. В. Усик. Київ: Ваклер, 2003. 256 с.
3. Космеда Т. А. Языковая игра – продуктивный прием публицистического стиля современной эпохи (на материале газеты „Арт-Мозаика”). URL: <http://dSPACE.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/75572/105-Kosmeda.pdf> (дата обращения: 05 янв. 2018 г.).
4. Павлюх М. В. Соціально-політична комунікація в сучасних польських медіа: дис. ... канд. із соц. комун.: 27.00.04. / Львівський національний університет ім. І. Франка. Львів, 2016. 224 с.

5. Селіванова О. О. Лінгвістична енциклопедія. Полтава: Довкілля-Київ, 2011. 844 с.
6. Словник української мови: в 11 томах. URL: <http://sum.in.ua/> (дата звернення: 05 січ. 2018 р.).
7. Dobrzyńska T. *Mówiacprzenośnie...studiaometaforze*. Warszawa: Wydwo IBL, 1994. 158 s.
8. Dobrzyńska T. Uwarunkowania kulturowe metafory. Konotacja. Lublin, 1988. S. 155–183.
9. Frankowska M. Frazeologia i metaforyka w tekstach politycznych lat 1989–1993. *Język a kultura*. T. 11. Wrocław, 1994. S. 21–48.
10. Gajda S. Nowe media w perspektywie lingwistycznej. *Styl – Dyskurs – Media*. – Łódź: Wyd-wo Uniw. Łódzkiego, 2010. S. 25–31.
11. Kudra B. Demokratyzacja języka – demokratyzacja w języku (na przykładzie języka w mediach). *Media – Kultura – Komunikacja Społeczna*. 2006. Nr 2. S. 342–346.
12. Paroń K. Rzeczywistość tometafora – próba kognitywnej analizy metafor w felietonach Jerzego Urbana. URL: http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.hdl_11089_2220/c/katarzyna_paron.pdf (data przeglądu: 19 września 2018 r.).
13. Wielki słownik języka polskiego / Instytut Języka Polskiego PAN. URL: <http://wsjp.pl>. (data przeglądu: 16.01.2019 r.)

*Стаття надійшла до редакційної колегії 17.11.2018 р.
Рекомендовано до друку д.ф.н., професором Бистровим Я.В.*

THE METAPHOR OF THE GAME IN MODERN POLISH MEDIA

M. V. Skrypnyk

*Vasyl Stefanyk Precarpathian National University;
Slavic Languages department; 76018, Ivano-Frankivsk, Shevchenko str., 57;
ph. +380(342) 59-60-63*

The article deals with the cognitive metaphor in the current Polish media. The metaphor is analyzed as a pragmatic process of creating a metaphorical phrase as a result of the words transfer from the source domain to the target domain. Based on examples excerpted from the Polish media between 2001 and 2010, the paper makes an attempt at explaining the various game's metaphors using.

Key words: *the metaphor, source domain, target domain.*